

О.Н. Новикова
(УГЛТУ, Екатеринбург)

УЧЕТ ВЛИЯНИЯ ИГРОВЫХ ПРАКТИК НА ФОРМИРОВАНИЕ ЖИЗНЕННЫХ СТРАТЕГИЙ ПОКОЛЕНИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ

Раскрывается философско-антропологический аспект игровых практик, оказывающих влияние на выбор жизненных стратегий поколений. Для воспитания и образования индивида применяется определенный тип игрового поведения, благодаря которому и формируется дальнейший алгоритм действий, проявляющийся при определении жизненных задач, целей и ценностей. Выбираемые и предпочитаемые игры указывают на социокультурный тип личности, возможности его духовного и нравственного развития.

Ключевые слова: *игровые практики, личностная и поколенческая идентификация, самореализация, самопрезентация, жизненные стратегии.*

В современной науке выдвинуто и доказано немало положений о значении игры в становлении человеческой культуры, ее роли в социализации, передаче накопленного опыта, адаптивных возможностей и т.д. Выбираемые и предпочитаемые игры указывают на социокультурный тип личности, возможности его духовного и нравственного развития. Так складывается некая модель бытия, матрица дальнейших действий.

В научной практике сложились представления о чередующихся друг друга поколениях, сформированных идентичностью приобретаемого жизненного опыта в детстве и проявляющегося в дальнейшем через самоидентификацию и схожие способы самопрезентации (Абдуррахман ибн Хальдун (1332–1406), Дж. Феррари (1874), Н. Хоув и В. Штраус (1991)).

Обыденная практика свидетельствует, что люди одного поколения обладают сходным типом мышления и восприятия окружающего мира, аксиологическими координатами и близким способом деятельности идентификации и самопрезентации, причем поколение одного архетипа формирует полярную общность.

Опираясь на вышесказанное, проанализируем игровые предпочтения поколений с середины XX–XXI веков как активные методы обучения, применяемые для самореализации и самоидентификации.

На сегодняшний день миром правит **поколение X** («Реагирующие», или кочевники (1960–80)), – самостоятельно формирующееся поколение, где старшие опекали младших, объединяясь в разновозрастные группы (пионерские, комсомольские отряды). Эти дети самостоятельно организовывали досуг, придумывали дворовые игры, посещали кружки, досуговые центры (театральная студия, музыкальная или художественная школа, танцевальные, рукодельные кружки, спортивные секции). Это время расцвета

спортивных подвижных игр, настольно-развивающих (лото, шашки, шахматы, карты и т.д.), интерес к глубокому анализу и моделированию, кодирование полученной информации в символах и знаках. Данный игровой формат вырабатывает креативный потенциал, развивает индивидуальность, нестандартность мышления, возможность эксперимента, самостоятельно выбранного пути, тягу к тайнам и неизведанному. Интрига, манипуляция и азарт ориентируют индивида в пространстве, через приоритет личностного над общественным, самоидентификацию на эмоциональном и прагматичном уровне, тягу к экспериментам, служащими формой претворения в жизнь не востребуемых личностных талантов, реализацией ожиданий, креативным началом бытия. Данный игровой формат формировал будущих предпринимателей, людей, ищущих в жизни нестандартные решения, постоянных экспериментов, новаторство в технологических практиках. Это поколения современных экономистов, банкиров и владельцев частной собственности, базирующихся на индивидуализме, личностных амбициях, высокой самооценке, масштабной информированности и готовности. Поколение X сначала оканчивало школу, закрепляло знания на практике по распределению и медленно начинало свой карьерный рост. Социальность предъявила на тот момент глобальную информированность, возможность самостоятельно находить выход из трудной ситуации, готовность к обучению в течение всей жизни, неформальный подход к известному и прагматизм с надеждой на себя. Ориентированные на профессиональный и личностный рост, они не чужаются новых знаний и навыков. Предпочитают технологии, избегая личностно-ориентированного обучения, воспринимая его как эмоциональное, непрагматичное. Верят, что, только постоянно совершенствуя свое знание, владея большим количеством техник и технологий, можно «овладеть миром».

Гражданские (герои) (1980–2000) – поколение Y, живущее по правилам выполнения своего долга, некоей вселенской миссии, следования идеализированному образу – создателя, спасителя человечества, поп-идола или кумира. Время взросления данного поколения приходится на распад СССР, первые военные террористические конфликты, социальную дестабилизацию, что формировало представление о хрупкости и эфемерности мира.

Этот тип сформировался на играх-подобиях в героев, полубогов, суперменов, обладающих уникальными скрытыми способностями при внешней обычности. Время глобальных социальных и технологических трансформаций формировало убеждение, что нет ничего невозможного, фантастика становится реальностью, каждый может получить задуманное, если будет действовать. Игра как возможность померяться силами, стать победителем задает жизненный эталон, направленный на получение расширенных знаний, идентификацию себя во многих сферах, дающих разнообразный эмоциональный опыт. Жизненное кредо данного времени – заниматься лишь тем, что интересно, что приносит выгоду здесь и сейчас. Люди поколения Y конкретны, ценят время, надеются на себя и стремятся получить

от жизни максимум удовольствия. Для них нет тайн и секретов, так как информация становится естественной средой обитания, дающей возможность не только развиваться, но и менять социальное пространство. Адаптивность, высокая мобильность сформировались благодаря игровому пространству, индустрии развлечений, активно развивающейся в данный период. Всевозможные компьютерные игры, увлеченность литературой в жанре фэнтези формируют более спокойный сидячий образ жизни, именно с этим поколением нивелируются дворовые игры, групповые посиделки на скамейке, изменяется стиль коммуникации, с постепенным предпочтением опосредованного контакта (виртуального).

Ценить данный момент, не загадывать на будущее, жить здесь и сейчас, так как завтра эфемерно, нестабильно – это есть цель бытования. Флеш-мобы, интернет-мемы, замещение реальной жизни через коммуникационное пространство в социальных сетях, работа и учеба в стиле fan – презентация себя и желание глобального социального признания через виртуальную самопрезентативность. Желание выделиться из толпы, массы задает стандарт неформального образа жизни и мышления, представители данного поколения политически, социально активны, но, как правило, радикально настроены по отношению к правящей партии (неонацисты, скинхеды, ярые коммунисты и др.).

Понимание себя и самопрезентация «вечными детьми», устоявшееся желание продлить время отрочества реализуется в продолженном образовательном акте (многие получают несколько профессий, имеют несколько высших образований). Налаженный быт родительского дома отодвигает время создания семьи, рождение собственных детей, их нередко именуют поколением Питера Пена. Поиск себя в разных сферах, профессиях и видах работ, стремление подстроить условия работы под свой образ, стиль жизни, эмоциональное удовольствие и материальное удовлетворение от профессиональной деятельности делает жизнь индивида по своей сути игровой. Меняя материалы, игровые ориентиры, замещая смыслы и значения, индивид получает мнимую сиюминутную свободу от условностей и канонов повседневности. Не прилагая максимальных усилий, представители поколения Y верят в чудо, так как постоянно ожидают от жизни больших даров, чем заслуживают. При получении образовательных навыков представители поколения Y нацелены на реализацию краткосрочных задач, предпочитают заниматься только тем, что интересно, больше доверяют знаниям, полученным по информационным каналам, предпочитают неформальный стиль общения и, как правило, любят покритиковать то, что непонятно и не является их приоритетом.

Современное поколение Z (2002–...) – поколение эпохи глобализации и постмодерна, возвращается в технологизированной среде, расширенном виртуальном пространстве, дающем возможность уйти от реальности опасного мира. Улица, двор для большинства из них под запретом: гуляют под присмотром родителей, гувернеров, тренеров или воспитателей. Редко бывают на улице, если досуг не организован взрослыми. Малоподвижны,

не любят физический труд, зато интеллектуально опережают предшествующие поколения по наличию знаний и навыков. Практика свидетельствует, что к девяти-десяти годам ребята уже определяют с жизненными целями и, исходя из логики выбранного пути создают или свой мир в виртуальной среде, или предпочитают игры-сражения с нескончаемыми врагами (прототипами реальной жизни), знания о которых получают из средств массовой информации.

Специфика жизни и учебы, все большая зависимость от виртуальной среды формируют поколение, менее зависимое от родителей; постепенно стирается преемственность, авторитетность родственников, так как не родительская среда, а Интернет и виртуальное пространство открывает все тайны мироздания и социальности. Конфликт отцов и детей существовал всегда, но противоречивость современности состоит в том, что пренебрегая советом и мудростью родителей, молодое поколение возлагает на старшее поколение моральную ответственность в собственных неудачах. Инфантильно-эгоцентричный взгляд на жизнь формируется и благодаря тому, что семья как институт предъядвляется в своих суррогатных формах, так как все больше в семье не живут, а «играют в нее» (гражданский брак, гостевой брак и т.д.).

Возможность выстраивания множественного «Я» как в виртуальной среде, так и в прикладной действительности, требуют от играющего постоянного переключения с одной социальной ситуации на другую – так формируется клиповое мышление, создающее прерывность повседневности. Имея доступ к огромному информационному пласту, индивид перестает ее ценить, так как мало думает над содержанием, а стремиться к компилированию. Обычно мозаичные знания не подкрепляются опытом и не прорабатываются эмоционально в сознании. Зато молодое поколение, обладающее клиповым мышлением, способно с большей скоростью обработать полученную информацию, так как сформирован навык быстрого переключения с одного смыслового фрагмента на другой. Современные дети обладают *способностью к многозадачности*; практика свидетельствует, что, делая уроки, они как правило, слушают музыку, общаются в чате, редактируют фото, бродят по сети и т.д. Конечно, дети менее сконцентрированы, предпочитают не рассудочные, а визуальные символы, стремятся к повышенному вниманию к себе и желают получать все и сразу.

Люди поколения Z индивидуальны по своей сути, им трудно быть частью некой группы, презентуют себя как одиночки, легче работают самостоятельно нежели в команде, лучше идут на контакт с людьми в сети, где предпочитают общение с незнакомыми или малознакомыми людьми.

Специфически сформировавшийся стиль коммуникации, когда больше общение в виртуальной среде с меньшей коммуникацией в прикладной действительности, формирует тип человека, подгруженного и зацикленного на себе. Так реализуется с одной стороны стремление жить в обществе, а

с другой стороны – дистанцирование от общества. У современного поколения нет героев, авторитетов, кумиров они формируются в культуре, где об одном и том же человеке средства массовой информации распространяют противоречивые сведения. Как правило, привлекательными сегодня считаются эпатажные, одиозные персоны, разрушающие стандарты и устои вследствие самопрезентации собственных комплексов и нерешенных проблем. Большинство современников разыгрывают по жизни выбранные роли, реализуемые в виде бесконечных стратегий самоопределения.

Таким образом, проведенный нами анализ позволяет сделать вывод, что каждое поколение, усваивая мир и ценности в ходе социализации, формирует тип дальнейшей жизнедеятельности, определенный способ самореализации и самопрезентации, использует полученные игровые навыки детства как основу, определяющую форму и стратегический сценарий жизни, реализуемую в дальнейшем при обучении.

Т.Н. Помазуева
(УГЛТУ, Екатеринбург)

НОВЫЕ ФОРМЫ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО И ОРГАНИЗАЦИОННОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ БУДУЩЕЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВЫПУСКНИКОВ

Высшие учебные заведения несут ответственность за качество подготовки и будущую профессиональную деятельность своих выпускников. Это побуждает вузы внедрять новые формы их психологического и организационного сопровождения.

Ключевые слова: технологии карьеры, карьерный самоменеджмент, профотбор, карьерный тьюторинг.

В настоящее время исключительно высока ответственность вуза за успешное начало профессионального пути выпускника. Поэтому крайне необходимо дополнить традиционные регулярные маркетинговые исследования рынка труда и своевременные изменения в направлениях подготовки новыми формами работы с будущими специалистами. Следует активно внедрять специальные курсы по обучению технологиям карьеры, психологическое сопровождение профессиональной адаптации обучающихся старших курсов и карьерный тьюторинг.

Вступая в активную профессиональную жизнь, выпускник должен быть ознакомлен с основными типами и стадиями карьеры, осознавать значение целеполагания в карьере, отчетливо представлять критерии и факторы карьерного успеха, иметь представление об основных карьерных стратегиях, обладать навыками карьерного планирования.